www.4righe.it/ars

Non solo dadi 1.0

1.0 Introduzione: In questa espansione illustreremo le modalità di gioco alternative all'utilizzo del classico dado da 100: Dal gioco "diceless", cioè senza l'uso di alcuno strumento o dado (utile nei giochi di ruolo dal vivo, con impostazione teatrale o per i giochi tramite Internet), all'utilizzo di altri dadi o delle carte.

Illustrazione di Cloudecomics.it

2.0 Diceless: Nel caso della modalità diceless il successo o l'insuccesso di una azione sarà dato dal confronto diretto tra la percentuale in uso del personaggio e la percentuale di difficoltà dell'azione che si vuole intraprendere (o la percentuale usata dall'avversario, in caso di azione competitiva): Se il personaggio utilizza una percentuale uguale o maggiore alla percentuale richiesta, il tentativo avrà un buon esito.

La **percentuale di difficoltà** di ogni azione è data dal tipo di preparazione che il personaggio deve avere per compiere con successo l'azione che sta tentando, secondo la tabella sui livelli di conoscenza presente nel Manuale Base.

Un eventuale "magister" che segue l'azione può indicare la percentuale di difficoltà adeguata per l'azione ed assegnare **bonus o malus di circostanza** alle percentuali in uso dai giocatori, come illustrato nel Manuale Base.

Nota: Anche nel gioco diceless si tengano presenti i malus accumulati dalla seconda e dalla terza azione che si tentano nello stesso turno, così descritto nel Manuale Base.

Esempio: Il personaggio Antony Outsinger possiede 30% in Destrezza e 20% nell'Arte Utilizzare automobili. Non sarà per lui un problema utilizzare un'auto (30% di difficoltà, l'azione riuscirà con 4 successi), riuscirà a guidare anche in condizioni che richiederanno una buona preparazione alla guida (50% di difficoltà, l'azione riuscirà con 2 successi). Fallirà in una eventuale situazione di ulteriore difficoltà che richiederebbe una preparazione ottima (70% di difficoltà, l'azione non riuscirà con 2 insuccessi).

Per i tiri di dadi supplementari (dadi di attacco o protezione) si adotterà un valore medio costante: Ogni d5 sarà da calcolare come 3 e ogni d10 sarà calcolato come 6.

Un giocatore possiede una spada che produce 1d10 danni ed un pugnale da 1d5 danni. Non potendo tirare i dadi la spada produrrà sempre 6 danni ad ogni attacco ed il pugnale 3 danni.

2.1 Giocare tramite Internet: Il gioco via Internet (giocato tramite forum o chat) seguirà queste stesse regole. Ogni giocatore descriverà le tre azioni che compongono il suo turno ed aspetterà risposta dal magister.

In caso di contemporaneità tra le azioni, avranno precedenza d'effetto le azioni del personaggio che ha maggiore percentuale di Destrezza, andando a seguire fino a quello che ha una percentuale di Destrezza minore, rispettando così la successione dei turni di gioco descritta dal Manuale Base.

Non essendo possibile attribuire un tono alle parole scritte si utilizzeranno delle comuni convenzioni di scrittura:

* Il testo tra asterischi è una azione *	"Il testo tra virgolette è un dialogo con tono di voce normale"
"IL TESTO MAIUSCOLO E' UN DIALOGO URLATO"	- Il testo tra due trattini è sussurrato -

Per agevolare i turni di combattimento tutte le azioni risparmiate da un giocatore saranno automaticamente utilizzate per parare degli eventuali attacchi.

<Magister> ...Dopo un breve viaggio siete arrivati alla villa del "Marchese della Cicala". La villa è molto bella, in stile vittoriano, con un grande giardino. Nello spiazzo dove avete fermato l'auto c'è un maggiordomo ad attendervi, sorridente.
<Lois_Searie> Utilizzo Osservare per notare se nel giardino c'è qualcuno oltre noi ed il maggiordomo. Utilizzare auto per parcheggiare ordinatamente l'auto al bordo del piazzale. "La mia esperienza nelle terre anglosassoni mi spinge a pensare che non sia mai buon segno un maggiordomo che accoglie sorridente degli sconosciuti".
*<Antony_Outsinger> * Sorrido e faccio un cenno di saluto con la testa al maggiordomo * "Hai ragione Lois, meglio tenere gli occhi aperti". Utilizzo Osservare sulla villa per notare se ci sia qualcuno affacciato alle finestre.*
<Magister> Lois nel giardino non c'è nessun altro, noti solo che l'erba è ben curata. Parcheggi l'auto al bordo del piazzale senza alcun problema.
<Magister> Antony noti che alla finestra del primo piano c'è una figura. Avendo 70% in Mente + Osservare hai ottenuto 8 successi, quindi riconosci in quella figura proprio il Marchese della Cicala, sorridente.

In un gioco dal vivo è possibile concordare l'utilizzo della **morra cinese**: Ogni tiro sarà definito da una "mano" di morra cinese (giocata tra giocatore ed eventuale "magister" o tra due giocatori nel caso di azione competitiva) ed il giocatore che vincerà otterrà un bonus del 20% alla percentuale in uso nella prova.

3.0 Giocare senza d100: E' possibile giocare con un qualsiasi tipo di dado o oggetto che abbia almeno due superfici uguali. La percentuale iniziale (100%) sarà divisa in tante "porzioni" di percentuale per quante saranno le facce del dado o oggetto usato. Ogni porzione diventerà l'unità minima disponibile per l'assegnazione dei valori di Attitudini e calcolo dei risultati delle prove. L'eventuale resto ottenuto dalla divisione sarà escluso dal gioco. Le porzioni da utilizzare volendo giocare con i dadi più comuni:

D3 = 3 da 33% (Resto di 1%)	D6 = 6 da 15% (Resto di 10%)	D10 = 10 da 10%	D20 = 20 da 5%
D4 = 4 da 25%	D8 = 8 da 12% (Resto di 4%)	D12 = 12 da 8% (Resto di 4%)	D30 = 33 da 3% (Resto di 1%)

Giocando con un dado a 6 facce si avranno a disposizione 6 porzioni da 15% con cui assegnare tra le Attitudini. Ottenere 2 sarà equivalente a 2 porzioni, quindi indicherà di aver ottenuto 30% al tiro.

3.1 Giocare con una moneta: Dividere il 100% in 4 porzioni da 25%. Ogni tiro sarà definito da 2 lanci di moneta (o un lancio di due monete diverse), i cui risultati rappresenteranno una delle 4 porzioni:

Testa – Testa	Testa – Croce	Croce – Testa	Croce – Croce
1	2	3	4

4.0 Giocare con le carte: Anche le carte possono essere utilizzate per giocare, nella stessa maniera in cui utilizziamo i dadi, garantendo anche una rapidità maggiore nell'effettuare le prove. Si possono utilizzare tutte le carte che comprendono un valore tra 1 e 10, quindi le carte napoletane, le bergamasche o anche le francesi a cui però bisogna togliere i fanti, le regine ed i re.

Il concetto di base riprende le meccaniche illustrate nel capitolo 3.0: Si divide il 100% iniziale in 10 porzioni dove ogni porzione avrà un valore del 10%.

Ogni giocatore ha un proprio mazzo di carte e lo terrà sempre davanti a se rimescolandolo ogni volta che le carte saranno esaurite.

Per effettuare una prova si tiene in considerazione la percentuale in uso (Attitudine + eventuale Arte) e si estrae una carta dal proprio mazzo. Affinché la prova abbia buon fine il valore della carta pescata dovrà essere pari o minore alla percentuale in uso.

Il personaggio di Giacomo ha 30% in Corpo e 10% in Conoscenza computer (M). Giacomo estrae una carta dal suo mazzo: 3 di cuori che equivale a 30 su un tiro di dado. Prova riuscita con 2 successi.

Si prenderanno ad esempio le carte francesi, ma tutte le regole sono applicabili anche con le comuni carte napoletane o bergamasche, dove i semi saranno: Cuori=Bastoni, Picche=Spade, Quadri=Coppe, Fiori=Denari.

Le carte 1 (asso) e 10 rappresentano rispettivamente **il critico positivo ed il critico negativo** (v. Manuale Base), a patto però che il loro seme sia associato all'Attitudine sulla quale si basa la prova:

Corpo	Destrezza	Mente	Jolly
Cuori	Picche	Quadri	Fiori

Il seme non associato ad alcuna attitudine ha un valore di "jolly" e sarà quindi valido nel calcolo dei critici di qualsiasi Attitudine.

Il personaggio di Rachele sta tentando di scassinare la serratura di un forziere blindato. Rachele prende una carta dal suo mazzo ed il suo valore è 1 di fiori. In questo caso è critico positivo in quanto la carta è 1 e fiori è il seme associato alla Destrezza. Per quanto possa essere sembrata difficile, l'azione è riuscita.

Per i tiri di dadi supplementari (danni, protezioni ecc.) è possibile applicare dei valori fissi, come per il gioco "diceless", o (meno rapido ma preferibile) pescare una carta ed utilizzarne il valore come risultato.

4.1 Interpretare le carte: Un Magister esperto (con un party che preferisce uno stile di gioco più fantasioso che realistico) può utilizzare le carte anche per determinare la risoluzione di eventi critici avvenuti nel gioco.

Ad esempio se il party è su una nave che sta attraversando un fiume e questa nave improvvisamente affonda non ci sarà una possibilità di determinare esattamente la posizione e la situazione esatta che i personaggi dovranno affrontare, così ognuno di loro prenderà una carta dal proprio mazzo il cui seme stabilirà il tipo di risoluzione che gli spetta ed il valore l'intensità con cui la risoluzione potrà cambiare gli eventi (dove naturalmente 1 sarà la risoluzione più intensa e 10 quella meno marcata).

Successo entusiasmante	Successo fortuito	Fallimento inaspettato	Fallimento disastroso
Cuori	Quadri	Fiori	Picche

Il "**successo entusiasmante**" è una situazione in cui il personaggio oltre ad ottenere un successo ha anche un guadagno extra. Il valore della carta determinerà la consistenza di questo guadagno. Il "**successo fortuito**" è quello in cui il personaggio riesce comunque ad ottenere un successo, non guadagnando ne perdendo nulla. Il valore della carta indica quanto il successo può essere dovuto ad un altro personaggio o ad una situazione fortuita. Il "**fallimento inaspettato**" è un fallimento che non ha ulteriori conseguenze sul personaggio o sul gruppo. Il valore della carta indica quanto il personaggio è responsabile del fallimento o quanto può essere vittima del caso. Il "**fallimento disastroso**" è quello in cui il personaggio oltre al fallimento subisce un danno. Il valore della carta indica l'entità del danno che il personaggio potrebbe subire.

Il personaggio di Rachele sta attraversando il fiume a bordo di una barca. Improvvisamente si sente una forte esplosione e la barca cola a picco. Rachele pesca una carta. 3 di cuori. La aspetta una risoluzione positiva ed anche di un certo spessore: Il suo personaggio si trovava sul ponte della nave al momento dell'esplosione. Ha sentito il rumore ed è riuscita ad aggrapparsi ad una cassa che ha continuato a galleggiare fino a riva mentre la nave è affondata. Aprendo la cassa ecco una piacevole sorpresa: Cibo e 80 monete d'oro.